NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana,39
28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN

SNSP-K2-ESP

Nintendo®




PAL VERSION

# MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

**ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.**




*Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.*

Gracias por adquirir el cartucho SECRET OF MANA™* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.





# CONTENIDO

# EL PODER DE LA VIDA

Amigos míos, llego hasta vosotros para deciros lo que debéis saber para completar vuestra aventura y salvar nuestro mundo. Tengo poco tiempo. Hace mucho, cuando los antiguos aumentaron su poder y utilizaron la energía de Mana para amenazar a los Dioses, fueron vencidos con terror y violencia. Un gran héroe empuñó la poderosa Espada de Mana para destruir la civilización de los antiguos. Después de esto, la paz regresó a nuestro complicado mundo y, la energía de Mana, que nos da la vida a todos nosotros volvió a equilibrarse nuevamente.

La Espada de Mana fue clavada en una roca y colocada en un río para proteger a una aldea cercana. Allí, permaneció pacientemente hasta el día en que fue empuñada por ti, joven. Tú eres el único que puedes liberar el poder de la Espada y devolver el Mana a nuestro amenazado mundo una vez más. Tú has nacido para enfrentarte a nuestros enemigos, que amenazan las ocho Semillas de Mana. Si tienen éxito al romper los sellos que guardan aquellas Semillas, doblarán el poder de Mana para el mal y saquearán nuestro mundo. Este Mana que nos llena y nos rodea, que alimenta toda vida, equilibra las fuerzas buenas y malas de la naturaleza. Si esto llegara a torcerse y fuese arrollado por las fuerzas oscuras, la mayor parte de nuestro mundo sería aniquilado. Cualquier superviviente sería deformado tan horrorosamente, que sería imposible de reconocer.

Una visión me ha mostrado que tú eres el antiguo héroe de nuestra tierra, que ha regresado a nosotros nuevamente en estos tiempos de gran necesidad. En las páginas que siguen, he escrito todo lo que se. Tendrás que llevar este libro contigo cuando viajes, y consultarlo cuando no recuerdes algo.

Busca los ocho palacios de nuestro mundo. Hace mucho, una Semilla de Mana fue colocada en cada Palacio y su poder utilizado para sellar el exterior del Palacio de cualquier peligro. Pero ahora las fuerzas del mal acosan los Palacios y están rompiendo los sellos para robar las Semillas. Tú tienes que encontrar las ocho Semillas y sellar su poder de modo que puedas utilizarlo. Cuando tocas una Semilla de Mana, su Orbe te es transferido, y tus fuerzas aumentan. Solamente entonces estarás preparado para limpiar la mancha de maldad que oscurece nuestro mundo. No desesperes, y nunca pierdas la esperanza. Combina la habilidad de la espada y de las artes mágicas. Devuelve los Orbes de Energía al árbol de Mana y restaura el equilibrio de nuestro mundo.

**Deberás tener éxito, o estaremos todos seguramente perdidos...**

# LA LLAMADA DEL DESTINO...

Los Dioses han puesto su marca sobre ti. Has sido designado por el destino para buscar las ocho Semillas de nuestro marchito árbol de Mana. Los demonios que las buscan han sido distribuidos por toda esta tierra, ¡derrótales! ¡Protege las semillas mágicas!

## HACE MUCHO TIEMPO

Esta no será una aventura sencilla, que empiezas y terminas en un mismo día. Tendrás que explorar toda la tierra, descender a los extensos laberintos bajo los castillos oscuros, y mantener tu fortaleza. Tu jornada podría llegar a durar hasta 70 horas...



## LAS SEMILLAS DE MANA

El antiguo árbol de Mana concede la vida y armonía a nuestro mundo. Equilibra el bien y el mal dentro de sí mismo y por lo tanto, nos mantiene equilibrados a todos nosotros. Pero ahora que las Semillas se ven amenazadas, los valores comienzan a inclinarse hacia el lado de la oscuridad. Si no pudieras defender las Semillas y el árbol, nuestra tierra quedará destruida en pedazos durante el conflicto.

### EL ÁRBOL DE MANA

El árbol de Mana fue creado para ser el guardián de la paz, libre de emociones o influencias.

### LA TRIBU DE MANA

Esta tribu de hombres y mujeres sabios se dedica a vigilar el equilibrio del árbol de Mana. Trabajan para mantener iguales tanto sus lados de luz como los oscuros, de modo que no lleguen a ser demasiado poderosos y amenacen la seguridad de nuestra tierra.

### El SÍMBOLO DE MANA

El árbol de Mana fue plantado en nuestro mundo por los Dioses al principio de los tiempos como un símbolo eterno del poder de Mana. La energía de los torbellinos de Mana sobre nuestro mundo es como el aliento de los Dioses, que nos da la magia, la vida, y el equilibrio.



## ENCUENTRA TODAS LAS SEMILLAS!

Las gentes de nuestra tierra están próximas a la desesperación, debido a que las Semillas caerán bajo la influencia del mal. Busca a través de cavernas oscuras y aguas profundas, entra en los bosques del mal y destruye a los horribles enemigos. ¡No permitas que nada te impida localizar todas las Semillas!









# LOS CONTROLES

Para desempeñar las acciones que son necesarias para tu supervivencia y éxito, necesitarás utilizar estos Botones y el Panel de Control. Algunos Botones tienen más de una función, dependiendo de cuál sea tu situación, será o no el momento de pulsarlos.

Para reiniciar el juego pulsa a los botones L y R, Start y Select, al mismo tiempo.




| | |
|---|---|
| | Pulsa el Panel de Control para caminar hacia: el Este, Oeste, Norte y Sur. Cuando aparezca el Anillo de Ordenes, mueve el Panel de Control a derecha o izquierda para girar el Anillo en una dirección o en otra. |
| X | Para manejar el Anillo de Ordenes de tus aliados, simplemente pulsa el Botón X. |
| Y | Pulsa Y para abrir tu Anillo de Ordenes o cerrar los Anillos de tus aliados. Utiliza Y para finalizar las conversaciones. También haz uso de Y para detener el juego. |
| A | Pulsa y mantén pulsado el Botón A para Lanzar. |
| B | Tendrás que pulsar B para cierto número de acciones: Hablar con gente, seleccionar opciones del Anillo de Ordenes, y activar las armas. |
| START | Si hubieras conectado los Mandos de Control 2 y 3, deberás pulsar el Botón Start para que se unan a la aventura (ver página 34). |
| SELECT | Para intercambiar el manejo del control de cada uno de tus héroes, pulsa el Botón Select (ver página 34 para más información). |



## BOTONES DE PODER

Abajo hay más detalles sobre los Botones que utilizarás con más frecuencia. Los Botones aparecen descritos tal y como están configurados originalmente. Posteriormente, en este mismo libro, se te darán más explicaciones.

### BOTÓN B



Pulsando el Botón B cuando te enfrentes a un enemigo, podrás luchar. Por supuesto, al pertenecer a los héroes de nuestra tierra, no podrás atacar a criaturas indefensas. Mientras que estés en la ciudad, pulsando B comenzarás una conversación.

### MANDO DE CONTROL/BOTÓN B



Cuando aparece en pantalla un Anillo de Ordenes, utilizarás el Panel de Control para hacer que gire. Cuando el objeto que quieres está dentro de la caja, pulsa el Botón B para seleccionarlo. Los Anillos que aparecen en las tiendas funcionan de la misma manera.

### BOTÓN Y



Para ver tu Anillo de Ordenes, héroe, pulsa el Botón Y. Pulsa Y de nuevo para cerrar los Anillos. Cuando aparezcan los Anillos de tus aliados, pulsa Y para regresar al Anillo del héroe, y nuevamente Y para cerrarlo. Para detener el juego, pulsa Y. Presiona Y de nuevo para volver al juego.

### BOTÓN X



Pulsa el botón X para seleccionar el Anillo de Ordenes de un aliado. Presiona nuevamente X para cambiar a los Anillos de los otros aliados. Para cerrar cualquier Anillo de Ordenes de los aliados, pulsa dos veces el Botón Y.

# EMPEZANDO

Nuestro héroe comenzará su aventura solo, para unirse posteriormente a dos aliados. Una vez que comiences el juego y aparezca la Pantalla del Título, pulsa cualquier Botón. La siguiente pantalla mostrará dos opciones: Comenzar un Nuevo Juego (Start New Game) y Archivo de Juego (Game File).

## COMENZAR UN NUEVO JUEGO

Para comenzar tu aventura desde el principio, selecciona Comenzar un Nuevo Juego (Start New Game) con el Panel de Control y pulsa B. Aparecerá una nueva pantalla, en la que introducirás el nombre que hayas elegido.




## TU NOMBRE

Escoge un nombre que infunda respeto y temor en los corazones de todos los que encuentres. Tu nombre puede tener hasta seis letras. Pulsa Start, y aparecerá una visión de la aventura.




## CONTINUAR LA AVENTURA

Si has comenzado ya una aventura y la has salvado, podrás regresar a ella en el punto donde guardaste el juego por última vez. Podrás salvar hasta cuatro aventuras diferentes a la vez.





## EL FUTURO DEL HÉROE

Joven héroe, permíteme pronosticar tu futuro. Puedo ver un poco, y adivino mucho más. Irás a las Grandes Cascadas con tus amigos, resbalarás y caerás al agua. Camino de casa, encontrarás una espada metida en una piedra y la sacarás.










En el camino de regreso a Potos, tu aldea, encontrarás un montón de bestias, y tendrás que luchar por tu vida. Una vez a salvo en tu hogar, aprenderás que la espada que encontraste es el guardián de tu aldea. Su protección se ha perdido desde este momento.









Los aldeanos se enfurecerán contigo por que lo tú, inconscientemente, has provocado. Te desterrarán, y te sentirás desamparado por culpa de una espada. Pero es la Espada de Mana. Y tú puedes salvar tu aldea, ¡si destruyes a todos los enemigos!

### ASISTENCIA OPORTUNA

Echa un vistazo a la primera parte del comienzo del juego en la página 46. Utilízalo para crear tu propio comienzo.

# EL MUNDO QUE TE RODEA

Según viajas a través de nuestro complicado mundo, podrás ver en pantalla el área que te rodea; os veréis a vosotros mismos y vuestras condiciones. La información que tendrás a la vista se describe más abajo y en las páginas siguientes.




### PUNTOS DE GOLPE

Cada uno de vosotros podrá soportar algunos golpes. El número de la izquierda es la vida perdida por este personaje; El número de la derecha es la vida máxima que puedes tener.

### ¿QUIÉN?

Este número indica el jugador activo en este momento.

### PODER DEL ARMA

El arma se activa pulsando el Botón B. El poder de ese arma aparecerá aquí.

### ICONO DE PERSONAJE

Según vayan apareciendo tus aliados, sus caras serán mostradas aquí. Por la cara, se ofrecerá la información de cada uno. Esto estará a la vista en todo momento.



# EL ANILLO DE ORDENES

Cada uno de vosotros tiene más de un Anillo de Ordenes. Para girar los Anillos, pulsa el Panel de Control a derecha o izquierda; Pulsa hacia arriba o hacia abajo para moverte de un Anillo a otro. Cuando el objeto que quieres esté dentro de la caja, en la parte superior del Anillo, pulsa B.







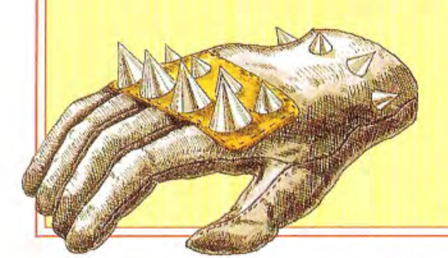

### LOS ANILLOS MÁGICOS.

Mientras el héroe tiene tres Anillos, cada uno de sus aliados tiene cuatro. El cuarto Anillo muestra los Hechizos de ese aliado en particular.



## EL ANILLO DE COMERCIO (MERCHANT RINGS)

Cuando estés en una tienda y pidas ver lo que está a la venta, aparece un Anillo. Utiliza este Anillo igual que los otros para seleccionar el objeto que quieres. Su precio aparecerá en la ventana de conversación del personaje de la tienda. Tu dinero se mostrará en la mitad de la pantalla.





# ANILLO DE EDICIÓN (EDIT RING)

En este Anillo encontrarás información acerca de los objetos, tu condición, y tus armas. Puedes también ajustar la pantalla y tomar la acción. Las siete opciones que están disponibles para ti en este anillo están explicadas en las siguientes páginas.




**EDITAR VENTANA (Window Edit)**
**OBJETIVO (Targeting)**
**EDITAR CONTROLES (Controller Edit)**
**CONDICIÓN (Status)**
**NIVEL DE ARMA/MAGIA (Weapon/Magic Level)**
**CUADRICULA DE ACCIÓN (Action Grid)**
**EQUIPO DE BLINDAJE (Equip Armor)**

## EDITAR VENTANA

El icono de Editar Ventana aparece en la foto de la derecha. Si seleccionas esta opción, podrás cambiar el color de la ventana de mensajes y cambiar los marcos y fondos de entre una pequeña variedad.




## COLOR

Cambia el color de la ventana de mensajes. Pulsa el botón de control indicado mientras mueves el Panel de Control de derecha a izquierda para cambiar los colores.



## MARCOS/FONDOS

Podrás ver los diferentes estilos de la Ventana de Mensajes pulsando el Panel de Control hacia arriba, abajo, derecha, e izquierda. Pulsa Select para salir.





## OBJETIVO

Cuando seleccionas el icono de Objetivo del Anillo de Edición con un aliado, aparece la Mano del Destino. Colócala sobre el enemigo al que quieras atacar y pulsa B. De esta forma tu puedes atacar a otro enemigo mientras que tus aliados atacarán al enemigo seleccionado.




## NOMBRE DEL OBJETIVO

El Héroe puede utilizar la función de Objetivo para averiguar el nombre en particular de un enemigo de la pantalla. En las ciudades no podrás seleccionar ninguna cosa.



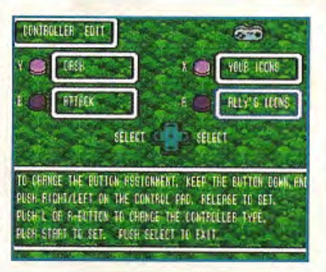

## EDITAR CONTROLES

La opción de Editar Controles del Anillo de Edición es para aquellas almas independientes que prefieren configurar sus propios Botones de función. Puedes modificar hasta las funciones del Panel de Control de tal modo que puedas manejar el Mando de Control en posición inversa.




## CAMBIANDO LOS BOTONES

Pulsa y mantén pulsado el Botón que quieras cambiar. Pulsa el Panel de Control de derecha a izquierda para seleccionar la función que quieras que ahora tenga este botón. Suelta el Panel de Control y el botón. Haz esto con todos aquellos Botones que desees cambiar. O, para quitar las direcciones del Panel de Control, pulsando L o R.



## CONDICIÓN

Eligiendo el icono de Condición en el Anillo de Edición aparecerán cuatro ventanas, que se describen más abajo. Mientras estás en la ventana de Condición, pulsa B para revisar las estadísticas del resto de los personajes.



## EL PODER DE MANA

Esta ventana muestra el número total de Semillas de Mana que han sido absorbidas por tu grupo.




## HABILIDADES

Tu has sido dotado con muchas habilidades, por eso has sido seleccionado como uno de nuestros héroes. En esta ventana puedes revisar la extensión de tus habilidades, clasificada en una escala de números. El número más alto es el mejor. Enfrentándote a un espantoso peligro y sobreviviendo, será el modo de aprender a aumentar tu fuerza y sabiduría, de modo que tu clasificación se incremente.




## EXPERIENCIA Y NIVEL

La cantidad de experiencia, los puntos de golpe que tienes y tu nivel actual aparecen aquí. También se mostrará cuánta experiencia más necesitas para superar un nivel.




## EL DINERO

Al dinero de nuestro mundo se le conoce como Piezas de Oro (Gold Pieces, GP). Lo necesitarás para comprar muchas cosas mientras viajas.





## NIVEL DE ARMA/MAGIA

Escoge la opción Nivel en el Anillo de Edición para revisar la clasificación de tus armas y tu magia. El nivel de cada arma y hechizo aparecerá en una escala de 0 a 8, siendo 8 el más fuerte.



## ARMAS ESPECÍFICAS

Para examinar un arma en particular, Pulsa B para activar la caja iluminada. Muévela hacia cualquier arma y pulsa B de nuevo. Entonces aparecerá el poder de ese arma y otro tipo de importante información sobre ella. Sería muy sabio que te familiarizaras con todas las armas que están en tu poder.



## NIVEL MÁGICO DE LOS ALIADOS

Una vez que has seleccionado Nivel en el Anillo de Edición y aparece la pantalla de arma, pulsa R para ver los hechizos disponibles para tus aliados. Ilumina un hechizo concreto, del mismo modo que lo haces con un arma en particular, para ver lo que hace cada hechizo y su nivel.



## CUADRICULA DE ACCIÓN

Utiliza la opción de Acción (ACT) del Anillo de Edición para enviar diversas órdenes a los miembros de tu grupo que son controlados por la consola. Si los configuras como agresivos podrán tener y establecer el poder de sus armas.



## CUADRO DE ATAQUE




El Cuadro de ataque ofrece 16 posiciones, encuentra la que mejor convenga a tus Aliados. Cuando empieces a sentirte débil, coloca a tus aliados en la esquina inferior derecha del cuadro. Aquí, se centrarán en la defensa y tendrán muy poca agresividad. Cuando se hagan más fuertes, y sus niveles aumenten, muévelos lentamente sobre la esquina izquierda. En la esquina superior izquierda, se concentrarán en el ataque y harán poco por defenderse a si mismos.




## PODER DEL ARMA

Tu podrás establecer el poder de ataque de un arma desde cualquier nivel hasta el máximo nivel actual de configuración. Ten presente, sin embargo, que un poder de ataque alto significará más tiempo para recargar el indicador de poder del arma mientras estés en el fragor de la batalla. Esto es sólo para los personajes controlados por la consola.





## EQUIPO DE BLINDAJE

Cuando necesites cambiar de blindaje, por la adquisición de un nuevo tipo o debido a que sabes que en la siguiente batalla necesitarás algo especial, selecciona la opción de Equipar del Anillo de Edición. Los anillos mostrarán vuestros blindajes.



## ELIGIENDO BLINDAJE

Una cara a continuación del blindaje significa que éste es el que usa ese personaje. En la parte superior de la pantalla, aparece información sobre el blindaje seleccionado. El número de la izquierda muestra el poder del blindaje que estás usando. El número de la derecha indica el poder del blindaje seleccionado en la caja.




## VENDE EL VIEJO

Las viejas armaduras pesarán demasiado y desordenarán vuestros Anillos. Siempre que te sea posible, vende los objetos viejos en las tiendas de armas o a los comerciantes. Si no quisieras esperar a vender tu viejo blindaje, lánzalo lejos.




## ELIMINAR

Para deshacerte de un blindaje que no puede ser vendido, colócalo en la caja del Anillo y pulsa B. El blindaje comenzará a iluminarse. Gira el Anillo hasta que el que quieres tirar esté en la caja y pulsa el Botón B nuevamente.



# ANILLO DE OBJETOS (ITEM RING)

En esta más que peligrosa aventura, necesitarás la ayuda de muchos objetos mágicos y poderosos. Algunos los podrás encontrar ocultos en cofres, otros podrás arrancarlos de las garras de los derrotados enemigos, e incluso algunos podrás comprarlos. Coloca los objetos en la caja para conseguir información sobre ellos.



Cuentas con espacio suficiente para llevar más de uno de ciertas clases de objetos. Debido a que recorrerás largas distancias, intenta mantener bien provistas tus bolsas, especialmente cuando estés fuera de los pueblos.

## USO DE OBJETOS

El Anillo de Objetos nos presenta todos aquellos objetos que en la actualidad lleva tu grupo. Para utilizar un objeto, colócalo en la caja del Anillo de Objetos y pulsa B. Si pudieras utilizarlo en ese momento, lo harás de inmediato. Si no fuera así, aparecerá un mensaje explicando las diferencias. Con algunos objetos, aparece la Mano del Destino. Deberás entonces colocar la Mano sobre lo que desees que ejerza su influencia y pulsarB.





## NOTA ESPECIAL

En la página 42 tienes una lista de todos los objetos, con la descripción completa de lo que pueden hacer.



# ANILLO DE ARMAS (WEAPON RING)

Deberás enfrentarte a cada enemigo y a cada peligro, con el arma adecuada en tu mano. Coloca un arma en la caja para revisar su poder. El número de la izquierda indica la fuerza relativa de tu arma; El número de la derecha muestra cuánto más fuerte o más débil es el arma seleccionada.



A medida que reúnes nuevas armas, el Anillo de Armas se amplia. Nunca podrás vender o desprenderte de las armas. El riesgo de que puedan caer en manos del enemigo es demasiado grande.

## CAMBIO DE ARMAS

Activa tu Anillo de Armas cuando quieras llevar un arma diferente. El icono de la cara del personaje aparecerá a continuación del arma que ese personaje esté utilizando actualmente, y el nombre del arma se mostrará en la parte superior de la pantalla, dentro de la ventana de mensajes. Coloca el arma que quieres en la caja de la parte superior del Anillo y pulsa dos veces el Botón B.






## NOTA ESPECIAL

En la página 40 tienes una lista completa de las armas que utilizarás durante el juego.

# ANILLO DE HECHIZOS (SPELL RING) 

Como ya sabes, solamente tus aliados pueden manejar la magia de los Elementos. Siempre que encuentres un Elemento, su hechizo es transferido a tus aliados. Ellos se reparten la magia de los siete Elementos pero cada aliado utiliza el hechizo de un modo distinto.

## CATEGORÍAS DE HECHIZO

Pulsa X para activar los controles del Anillo de Ordenes de los aliados, y ve hasta el Anillo de Hechizos. Aquí podrás ver sus puntos de magia actuales y máximos. También aparecerán aquellos Elementos a los que puedes recurrir en este momento. Coloca un Elemento en la caja y aparecerá su nombre.




## HECHIZOS

Una vez que hayas seleccionado un Elemento, la lista de hechizos será mostrada en un pequeño Anillo. Coloca un hechizo en la caja para ver su nombre y la cantidad de puntos de magia que necesitas para lanzarlo. Pulsa Y para regresar al Anillo de Hechizos sin lanzar ninguno.




## LANZANDO HECHIZOS

Coloca el hechizo que quieres utilizar en la caja y pulsa B. La Mano del Destino aparece. Mueve de arriba a abajo el Panel de Control para mover la Mano y apuntar al objetivo, seguidamente pulsa B. Puedes apuntar también a varios monstruos o a tu grupo completo moviendo La Mano hasta que la palabra "TODO" (ALL) aparece, entonces pulsa el Botón B.




## NOTA ESPECIAL

Una lista completa de los Elementos, incluyendo sus nombres y el hechizo que pueden realizar, empieza en la página 36 de este libro.



# EL PODER DE LA MAGIA

Tus aliados no deben dudar en lanzar su magia contra los cientos de enemigos a los que te enfrentarás. Ataca a distancia con hechizos poderosos y rebaja el poder de los enemigos con la magia. Utiliza la magia para fortalecer a tus socios e incrementar sus armas en la batalla.

# LAS NUECES DE FAERIE (FAERIE WALNUTS)

Mantén siempre un suministro completo de Nueces. Estos nutritivos bocados restaurarán tus puntos de magia cuando sean seleccionados y comidos.




# NIVELES DE HECHIZO



Selecciona la opción de Nivel del Anillo de Edición y luego pulsa el Botón R para ver información sobre la habilidad mágica. El número junto al icono de hechizo indica el nivel. El mejor es el nivel 8. El número a continuación del nivel aumenta cada vez que se está utilizando el hechizo. Cuando este número alcanza 100%, el nivel del hechizo aumentará un nivel dependiendo del número de Semillas de Mana que tengas en tu pantalla de condición.

# ORBES DE CRISTAL (CRYSTAL ORBS)

En tu aventura, tendrás que lanzar hechizos tanto a objetos como a enemigos. Utiliza la magia de los orbes de cristal, logrará que realices ciertas acciones. Utiliza el Analizador de hechizos en los orbes para ver qué Elemento actuará.



# ESTRATEGIAS DE BATALLA

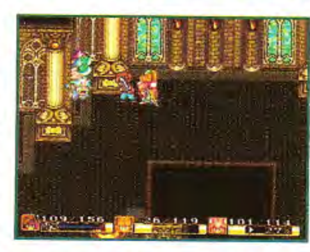
Te resultará imposible evitar la lucha a medida que avances en tus averiguaciones. De hecho, tendrás que participar en las batallas para poder aumentar tu fuerza y experiencia. De manera constante, los enemigos te perseguirán, pero podrás evitar los combates comprometidos. Abandona a los enemigos si te apetece.

## EL ATAQUE



Cuando te enfrentas a un enemigo y deseas dar batalla, pulsa B y le atacarás. Entonces observa como sube hasta el 100% el indicador de poder de tu ventana de condición. Cuando llegue, podrás golpear de nuevo con la máxima potencia.

## PODER DE ATAQUE





Para lanzar un poderoso golpe a tu oponente, pulsa y mantén pulsado el botón B. Cuando el indicador de poder de tu ventana de condición alcance el 100%, continúa pulsando B. Una barra de poder aparece y comienza aumentar el nivel actual de tu arma. Una vez que alcanza ese punto, atacarás. Te aviso, no obstante, que esta maniobra lleva su tiempo y que deberás olvidarte de atacar mientras esperas que el indicador se cargue.



## EL JEFE ENEMIGO



Un jefe enemigo es mayor y más poderoso que sus hombres, por esto ganó su rango. Cuando te encuentres con un jefe, usa la magia y un ataque poderoso para derrotarle. Si ganas, conseguirás objetos e información importante.

## LUCHA CON HECHIZOS




Mientras combates con un jefe, lanza hechizos de cura a los otros miembros del grupo, y usa los hechizos de ataque sobre el enemigo. Algunos jefes son inmunes a muchos tipos de hechizo. Tendrás que experimentar para aprender cuales son los más efectivos. Lanza el Analizador sobre un Jefe para ver cuál es su punto débil.

## SUPERVIVENCIA




El mejor modo de garantizarte sobrevivir a un combate es ir preparado. Consigue todos los objetos de cura y fortaleza que puedas transportar. Asegúrate también de que estás usando el blindaje más poderoso que te puedas permitir. Cuando te capturen en combate, practica diferentes técnicas de batalla hasta que aprendas a manejar la mejor para cada situación.

# SUBIR DE NIVEL

La tierra por la que viajarás está repleta de miles de peligros. Muchos de los retos a los que tendrás que enfrentarte estarán fuera del alcance de tus fuerzas. En esos momentos tendrás que abandonar el combate con los enemigos. Una vez que hayas aumentado tu nivel, regresa y enfréntate nuevamente al desafío.

## EXPERIENCIA

Cada vez que derrotes a un enemigo ganas puntos de experiencia. Una vez que hayas logrado un cierto número de puntos de experiencia, tu nivel se incrementará en uno.



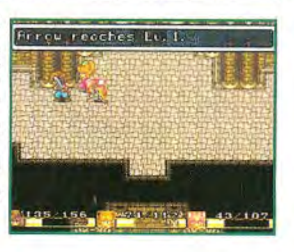

## CONDICIÓN

Para ver cuántos puntos de experiencia más necesitas para aumentar un nivel, selecciona la opción de Condición (Stat) en el Anillo de Edición y chequea el número a continuación de PARA EL SIGUIENTE NIVEL (FOR THE NEXT LEVEL).




## NIVEL DE ARMA

Puedes aumentar el nivel de tus armas simplemente luchando y destruyendo a los enemigos con ellas. Cuanto más alto sea el nivel de un arma mayor será el daño que hará. El número máximo de nivel de arma está determinado por la cantidad de orbes de arma que hayas recopilado.





## LOS NIVELES MÁGICOS



Antes de aventurarte más profundamente en los, sinceramente peligrosos, parajes de nuestro mundo, mejora tus hechizos, especialmente aquellos centrados en sanar las fuerzas de tu grupo. Para aumentar el nivel de un hechizo, una buena idea es ir a una Posada y esperar fuera. Lanza los hechizos que quieras mejorar sobre los miembros de tu grupo. Revisa la pantalla de condición para ver cuantos puntos necesitas para aumentar el hechizo en un nuevo nivel. Entra en la Posada y duerme para recuperar puntos mágicos. Para mejorar tus hechizos de ataque, tendrás que buscar a los enemigos y vencerlos en combate. Los niveles máximos de los hechizos vienen determinados por el número de Semillas de Mana que se muestran en tu pantalla de condición.



# AMIGOS Y SERVICIOS

La mayoría de los habitantes de nuestro sufrido mundo están resguardados en los pueblos. Cuando entres en un pueblo, tendrás que hablar con todo el mundo para conseguir información valiosa. Podrás también comprar objetos y descansar en las Posadas. En ocasiones te encontrarás a gente en el campo. Conversa también con ellos.

## LA CONVERSACIÓN

Inicia la conversación con todo el que te encuentres. No dudes en hablar con la misma persona dos veces, con frecuencia tendrán nueva información que compartir contigo. Anota cualquier pista.




## EXISTENCIAS

Antes de dejar una ciudad para aventurarte por el agreste campo, visita la tienda para comprar todos aquellos objetos que puedas necesitar. Llena tus bolsas y compra el mejor armamento que puedas pagar. Salva tus progresos en una Posada antes de partir.



## EL HERRERO

Después de recibir un Orbe de Arma, busca a Watts, forjador de armas. Selecciona un arma de tu Anillo de Armas. Forjará ese arma a una nueva forma por un pequeño honorario.






## LA POSADA

Cuando entres en una Posada, el Posadero te preguntará si quieres quedarte. Si respondes si, los puntos de golpe y los puntos mágicos de tu grupo serán restaurados. El Posadero te preguntará después si quieres salvar. Deberías siempre salvar tus progresos. Cuando respondes si, aparece una lista con los cuatro archivos en los que puedes salvar. Selecciona el que quieres moviendo hacia arriba o hacia abajo el Panel de Control. Si los miembros de tu grupo perecen, sus fantasmas te siguen hasta que entras en una Posada. Cuando duermes en una Posada, estás restaurando la vida, así como completando los puntos de golpe y los puntos mágicos.









## LOS GATOS COMERCIANTES

No temas a estas felinas criaturas. Te permiten salvar tus progresos, aunque no podrás dormir en su presencia. Muchos de estos gatos están prestos a venderte ciertos objetos, si tuvieras el dinero para comprarlos. Y por lo general están dispuestos a comprar cualquier armadura u objetos que ya no necesites.



# MODOS DE VIAJE

Viajarás principalmente a pie en tu recorrido a través de esta tierra en busca de las Semillas de Mana. A veces, no obstante, encontrarás otros modos de recorrerla. Podrás volar en la espalda de un dragón, elevarte como una bala de cañón, o ser enviado instantáneamente desde un determinado lugar a un sitio más lejano.

## LOS CARTELES

Los carteles se encuentran a lo largo de muchos caminos por los que viajas. Acércate hasta un cartel y pulsa B para obtener información. El cartel te mostrará los nombres de los pueblos y señales cercanos, y la dirección en que apuntan.




## EL VIAJE EN CAÑÓN

Los agentes de viaje del cañón podrán serte de gran ayuda. Una vez que hables con ellos, os ofrecerán lanzaros a todos a un lugar lejano por algunas Piezas de Oro. Escoge un lugar con el Panel de Control y pulsa B para despegar.



## EL TAMBOR DE FLAMMIE

Avanzada tu aventura, recibirás el tambor de Flammie. Cuando utilices este tambor, un dragón amigo aparecerá y soplará sobre todos elevándoos por los aires. Para obtener la Vista del Mundo, pulsa Start mientras estás volando. Pulsa los botones L o R para obtener otras vistas. Pulsa B para volver a la visión normal. Flammie no podrá encontrarte cuando estés dentro de un edificio o un subterráneo.





## EL VUELO DE DRAGÓN

Cuando vueles sobre la espalda de Flammie, pulsa A para subir más alto y B para bajar. Presiona el Botón L o R para obtener una vista de arriba a abajo. Utiliza el Panel de Control para guiar al dragón en las diferentes direcciones. Utiliza las direcciones N, S, E, W en la brújula de la parte superior de la pantalla para encontrar tu camino.



## ATERRIZANDO

Flammie no puede aterrizar sobre edificios o entre árboles, escoge por tanto el sitio con cuidado. Utiliza su sombra para apuntar sobre un lugar, y pulsa B constantemente hasta que Flammie encuentre espacio para dejarte.



# LOS OBSTÁCULOS

Tu honorable búsqueda te llevará a través de muchos lugares nuevos y extraños en los que podrás encontrar el camino bloqueado o amenazado por cosas que nunca viste. Podrás, por lo general, rodear la mayoría de estos obstáculos, pensando con un poco de astucia. Utiliza los objetos que llevas o que se encuentren próximos para derribar, o rodear todos los obstáculos.

| | |
|---|---|
| MALEZA | Cuando los matorrales y las hierbas altas crezcan en tu camino, utiliza tu espada para segarlas. |
| FLORES | Cuidado con estas lindas fieras, ¡te ven como un aperitivo! Siégalas lateralmente con tu arma. |
| COFRES | ¡Dentro de estos cofres hay tesoros que te ayudarán o trampas que te destruirán! |
| INTERRUP. DE CRÁNEO | Golpeando un cráneo con tu arma disparas el interruptor de poder oculto tras él. |
| TELE-TRANS-PORTADOR | Pisa estas almohadillas y todos seréis transportados inmediatamente a una situación próxima. |
| ROCAS | Cuando las peñas y rocas se amontonen en tu sendero, intenta destrozarlas con golpes de hacha. |
| ESTALACTITA | Estas afiladas piedras te detendrán, a menos que uno de vosotros pueda balancearse con el hacha y cortarlas. |
| POLEAS | Cerca de los barrancos podrás ver las poleas para cruzar. Utiliza un látigo para alcanzar la polea y cruzar con tu grupo. |
| ESCALONES ALTOS | Aproxímate a estas extrañas burbujas y te encontrarás botando hasta las repisas más altas. |
| LOS ORBES DE CRISTAL | Intenta lanzar hechizos sobre estos poderosos cristales para activar sus interruptores mágicos |



## ACCIONES ESPECIALES



A veces, necesitarás utilizar tus armas y objetos para otros propósitos distintos de la lucha. Cuando estés en una situación difícil, acuérdate siempre de experimentar sistemas nuevos y diferentes con tu magia, armas, y objetos.

### ESPADA



Mientras caminas por los alrededores de esta tierra encontrarás áreas frondosas que podrás talar con tu espada. No pierdas demasiado tiempo haciendo esto porque no encontrarás ninguna cosa interesante. Algunos arbustos deberán ser cortados para que puedas pasar.

### LÁTIGO



Cuando un barranco bloquea tu camino, busca en ambos lados poleas para cruzarlo. Coge el látigo y colócate enfrente de la polea y en el lado más lejano. Escoge tu posición con cuidado, y entonces balancéate con el látigo.

### HACHA



Cuando viajes por los subterráneos, las piedras y estalactitas impedirán tu paso. Coge el hacha y lanza unos poderosos golpes sobre las duras rocas.

### EL TAMBOR DE FLAMMIE




Flammie llegará, si es que puede, cuando utilices el tambor. Sin embargo, debido a su gran tamaño es imposible para él introducirse en los edificios. Y como teme a la oscuridad, tampoco irá a los subterráneos.

# JUGADORES ADICIONALES

Si posees un adaptador Super Nintendo de 5 jugadores para tu Super Nintendo, aumentarás de manera inmediata hasta tres el número de personas que pueden acompañarte en la búsqueda de las Semillas de Mana. Sin el adaptador, dos personas podrán buscar las Semillas. Cuando hay un grupo de tres personas, cada uno de ellos adopta un papel y participa durante toda la acción.

## UN JUGADOR



Tú puedes ser uno de los tres héroes en cualquier momento durante la aventura. Para cambiar de uno a otro, pulsa el Botón Select del Mando de Control Uno. El número uno aparecerá a continuación del icono con la cara de tu personaje en la barra de condición.

## DOS JUGADORES



Un segundo jugador puede entrar en la aventura en cualquier momento pulsando el Botón Start del Mando de Control Dos. El segundo jugador puede cambiar entre los dos héroes que no están siendo manipulados por el Mando de Control Uno pulsando el Botón Select. Para salir, pulsa Start de nuevo.

## EL TERCER JUGADOR



Un tercer jugador puede unirse a la aventura o salir de ella, tal y como lo hace el segundo jugador.



# LOS HÉROES

Tú, nuestro héroe, comenzarás esta noble búsqueda solo. En poco tiempo se te unirán otros dos. Vosotros tres nunca os separareis, a menos que uno esté perdido o en peligro. En esas ocasiones, tu avance debería detenerse hasta que el personaje extraviado sea encontrado o se recupere.

## EL HÉROE

Joven héroe, tú fuiste marcado por los Dioses a una edad temprana y luego fuiste guiado hacia la antigua Espada de Mana. Tu habilidad con la espada llegará a ser inigualable. Cuando tengas un arma en tus manos, serás imparable.

## ALIADO





Eres un activo y joven duende. El héroe te encontrará pronto, en la cueva del Enano (Dwarf Cave). Eres agresivo, y sobresaldrás en el lanzamiento de hechizos de ataque, especialmente cuando te enfrentes al enemigo.

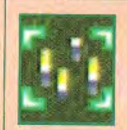
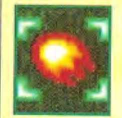
## ALIADO

Eres una joven señorita muy apacible, pero fuerte y decidida, y has pasado tu vida aprendiendo las artes curativas y estudiando como dar fuerza a otros. Cuando te encuentres en el fragor de la batalla, aumentarás tus habilidades y curarás a tus amigos de sus heridas.

# LA MAGIA DEL DUENDE

Pequeño duende, los hechizos de estas dos páginas son tuyos. Encuentra el Elemento nombrado para obtener los hechizos mostrados. La mayoría de tu magia será mejor utilizarla en el combate. Cuando lances un hechizo a varias víctimas, el efecto del hechizo será menor.



| | | | |
|---|---|---|---|
|  | **GNOME** |  | TIERRA RESBALADIZA (EARTH SLIDE) 3 MP. Una gran bola de gotas de fango cae sobre los enemigos. |
|  | BAJAR LA VELOCIDAD (SPEED DOWN) 1 MP. Las enredaderas sujetan a tu enemigo, ralentizándole. |  | MISIL DE GEMAS (GEM MISSILE) 2 MP. Una ducha de puntiagudas joyas pinchan a los enemigos. |
|  | **UNDINE** |  | CONGELAR (FREEZE) 2 MP. Tus enemigos quedarán congelados temporalmente. |
|  | ABSORCIÓN DE ENERGÍA (ENERGY ABSORB) 2 MP. Los puntos de golpe del enemigo te serán transferidos. |  | TORMENTA ÁCIDA (ACID STORM) 2 MP. Una lluvia corrosiva cae sobre tus enemigos. |
|  | **SALAMANDO** |  | BOLA DE FUEGO (FIRE BALL) 2 MP. Dispara bolas de fuego incandescentes. |
|  | OLAS DE LAVA (LAVA WAVE) 3 MP. Una marea de roca fundida ahogará al enemigo. |  | EXPLOSIÓN (EXPLODER) 4 MP. Este hechizo hará estallar a tus enemigos. |



| | | | |
|---|---|---|---|
|  | **SYLPHID** |  | RÁFAGA DE AIRE (AIR BLAST) 2 MP. Tres vientos de fuerza de galerna barren al enemigo. |
|  | SILENCIO (SILENCE) 2 MP. Tus enemigos quedarán confundidos extrañamente. |  | RELÁMPAGO (THUNDER BOLT) 4 MP. Quema a tus enemigos con este rayo. |
|  | **LUNA** |  | CAMBIO DE FORMA (CHANGE FORM) 5 MP. Convierte aleatoriamente a un enemigo en otro. |
|  | MAGIA LUNAR (LUNAR MAGIC) 8 MP. Este hechizo es loco como la luz de la luna. |  | ABSORCIÓN DE MAGIA (MAGIC ABSORB) 1 MP. Roba los puntos mágicos del enemigo. |
|  | **SHADE** |  | PUERTA DE LA MALDAD (EVIL GATE) 8 MP. Una ola de la noche barrerá a tus enemigos. |
|  | DISIPADOR MÁGICO (DISPEL MAGIC) 4 MP. Detiene un ataque mágico del enemigo. |  | FUERZA OSCURA (DARK FORCE) 2 MP. Los orbes de oscuridad atacan a tus enemigos. |
|  | **DRYAD** |  | ESTALLIDO (BURST) 4 MP. Los rayos ultravioletas fríen al enemigo. |
|  | FLOR DEL SUEÑO (SLEEP FLOWER) 2 MP. Sumerge a tu enemigo en un profundo sueño. | | |

# LA MAGIA DE LA MUCHACHA

Señorita, utilizarás la magia de los mismos Elementos, pero en lugar de Shade, tomarás la magia de Lumina. Para lanzar un hechizo sobre un arma, apunta con la Mano del Destino a la persona(s) elegida(s) y manténla. El aumento de los hechizos es temporal.



| | | | |
|---|---|---|---|
|  | **GNOME** |  | SABLE DE PIEDRA (STONE SABER) 4 MP. Un arma bajo este hechizo convierte a los enemigos en piedra. |
|  | DEFENSOR (DEFENDER) 2 MP. Mejora la habilidad de defensa del grupo. |  | ACELERA (SPEED UP) 3 MP. Aumenta los golpes y evita los puntos. |
|  | **UNDINE** |  | SABLE DE HIELO (ICE SABER) 2 MP. Las armas bajo este hechizo congelarán a tus enemigos. |
|  | REMEDIO (REMEDY) 1 MP. Cura una persona que ha sido envenenada. |  | AGUA DE CURA (CURE WATER) 2 MP. Restaura una parte de los puntos de golpe. |
|  | **SALAMANDO** |  | SABLE DE LLAMAS (FLAME SABER) 2 MP. Pone el poder del fuego mágico en un arma. |
|  | MURO DE LLAMAS (BLAZE WALL) 4 MP. Una pared de llamas cae sobre tus enemigos. |  | RAMO DE FUEGO (FIRE BOUQUET) 3 MP. Lanza este para que caiga sobre el poder de ataque del enemigos. |



| | | | |
|---|---|---|---|
|  | **SYLPHID** |  | SABLE DE TRUENO (THUNDER SABER) 3 MP. Las armas serán golpeadas con el poder del trueno. |
|  | ANALIZADOR (ANALYZER) 1 MP. Olfatea las trampas o los puntos débiles del enemigo. |  | GLOBO (BALLOON) 2 MP. Lánzalo para inmovilizar a los enemigos. |
|  | **LUNA** |  | SABLE DE LUNA (MOON SABER) 3 MP. Aumenta tus puntos de golpe a medida que derribas enemigo. |
|  | ENERGÍA DE LUNA (MOON ENERGY) 2 MP. Eleva el número de tus golpes críticos. |  | IMPULSO LUNAR (LUNAR BOOST) 2 MP. Enfoca a tus aliados en ataque, no en defensa. |
|  | **LUMINA** |  | SABLE DE LUZ (LIGHT SABER) 5 MP. Las armas consiguen el poder de la luz. |
|  | BARRERA DE LUZ (LUCID BARRIER) 4 MP. Protege del ataque de cualquier arma. |  | RAYO LUMINOSO (LUCENT BEAM) 2 MP. Los enemigos serán golpeados por una ráfaga de luz pura. |
|  | **DRYAD** |  | REVIVIFICADOR (REVIVIFIER) 10 MP. Restaura la vida pero no los puntos de golpe. |
|  | MURO (WALL) 6 MP. Forma una barrera para protegerse de la magia. | | |

# LA EXTENSA COLECCIÓN DE ARMAS

En nuestro mundo hay ocho tipos de armas utilizadas para el combate, y existen ocho niveles para cada tipo. Tu tendrás que escoger el arma más efectiva para enfrentarte a cada situación. También, observarás que puedes manejar algunas armas muy bien, y otras no tanto. Para ver en la pantalla información del arma, escoge Nivel en el Anillo de Edición. Ilumina el arma que quieres mirar, y pulsa el Botón B para ver una breve descripción sobre la parte inferior de la pantalla. (Ver página 17)



## ESPADAS (Swords)

La Espada de Mana puede sufrir una transformación cada vez que localizas y consigues un Orbe de Energía. Al igual que con todas las armas, Watts necesita volver a forjar tu vieja arma para fabricar una nueva. Sus niveles son:

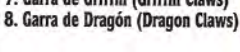
**1. Espada Oxidada (Rusty Sword)**
**2. Espada Ancha (Broad Sword)**
**3. Espada Heráldica (Herald Sword)**
**4. Claymore**
**5. Excalibur**
**6. Masamune**
**7. Espada Gigas (Gigas Sword)**
**8. Estallido de Dragón (Dragon Buster)**



## GUANTES (Gloves)

Ponte este poderoso elemento de manos y golpea a tus enemigos hast a la inconsciencia.

**1. Nudillos de Púas (Spike Knuckle)**
**2. Guante de Poder (Power Glove)**
**3. Garra de Moogle (Moogle Claw)**
**4. Chakra**
**5. Guante Pesado (Heavy Glove)**
**6. Hyper-puño (Hyper-Fist)**
**7. Garra de Griffin (Griffin Claws)**
**8. Garra de Dragón (Dragon Claws)**



## HACHAS (Axes)

Podrás utilizar las hachas de muchas maneras distintas. Destroza algunas rocas, ataca a las plantas venenosas y a los peces con el hacha.

**1. Hacha de Watt (Watt's Axe)**
**2. Hacha Afilada (Lode Axe)**
**3. Hacha Resistente (Stout Axe)**
**4. Hacha de Batalla (Battle Axe)**
**5. Hacha Dorada (Golden Axe)**
**6. Were-Buster**
**7. Gran Hacha (Great Axe)**
**8. Hacha Gigas (Gigas Axe)**





## LANZAS (Pole Arms)

Haz uso de la lanza cuando no te atrevas a ponerte demasiado cerca de tu enemigo. Encontrarás las lanzas de gran ayuda cuando luches con dragones.

**1. Lanza (Spear)**
**2. Lanza pesada (Heavy Spear)**
**3. Lanza de Duende (Sprite's Spear)**
**4. Partisan**
**5. Halberd**
**6. Lanza Oceánica (Oceanid Spear)**
**7. Lanza Gigas (Gigas Lance)**
**8. Lanza de Dragón (Dragon Lance)**



## LÁTIGOS (Whips)

Si fueras atacado por insectos gigantes, ármate con un látigo. Los látigos se usan también para asirse a las poleas que cruzan los barrancos.

**1. Látigo (Whip)**
**2. Látigo Negro (Black Whip)**
**3. Látigo de Revés (Backhand Whip)**
**4. Látigo de Cadena (Chain Whip)**
**5. Azote de Esperanza (Flail of Hope)**
**6. Estrella de la Mañana (Morning Star)**
**7. Azote de Martillo (Hammer Flail)**
**8. Cadena Nimbo (Nimbus Chain)**





## ARCOS Y FLECHAS (Bows and Arrows)

Dispara las flechas a larga distancia y a diferentes niveles, ¡los enemigos no podrán ponerte la mano encima!

**1. Arco de Chobin (Chobin's Bow)**
**2. Arco corto (Short Bow)**
**3. Arco largo (Long Bow)**
**4. Arco grande (Grat Bow)**
**5. Arco de Esperanza (Bow of Hope)**
**6. Arco de los Duendes (Elfin Bow)**
**7. Arco Alado (Wing Bow)**
**8. Arco de la Condena (Doom Bow)**





## BOOMERANGS

Cuando lances un boomerang, tendrás una inmejorable oportunidad de realizar un golpe crítico. Es también un buen arma de distancia.

**1. Boomerang**
**2. Chakram**
**3. Boomerang afilado (Boomerang Lode)**
**4. Sol Naciente (Rising Sun)**
**5. Cuchilla Roja (Red Cleaver)**
**6. Lanzadera Cobra (Cobra Shuttle)**
**7. Frizbar**
**8. Shuriken**



## DARDOS (Darts)

Ármate con un dardo, y utilízalo en la batalla para golpear a los enemigos que estén a poca distancia de ti.

**1. Dardo arrojadizo (Pole Dart)**
**2. Jabalina (Javelin)**
**3. Tridente de Luz (Light Trident)**
**4. Jabalina Afilada (Lode Javelin)**
**5. Tridente de Esperanza (Fork of Hope)**
**6. Tridente de Diablo (Imp's Fork)**
**7. Arpón de Duende (Elf's Harpoon)**
**8. Dardo de Dragón (Dragon Dart)**



# OBJETOS

Para comprar nuevos objetos que te ayuden en tu aventura, visita las tiendas. Encontrarás que el precio de algunas cosas varía de una ciudad a otra. Los cofres contienen objetos que pueden ser usados por ti, pero recuerda que pueden también ocultar trampas. Podrás llevar cuatro objetos de cada, excepto la cuerda, el tambor de Flammie, el cinturón de Moogle y la Maza de Midge.



### CARAMELO (CANDY)

Podrás comprar caramelos en la mayoría de las tiendas, y aparecerán con frecuencia dentro de los cofres. Come algunos de estos azucarados dulces para recuperar parcialmente tus puntos de golpe.



### CHOCOLATE

Obtendrás más energía si comes chocolate, y aumentará tus puntos de golpe aún más que con los caramelos. Lamentablemente, es también más caro que el caramelo.



### MERMELADA REAL (ROYAL JAM)

Fabricada con la jalea real de la reina de las Abejas Zumbadoras, este sabroso aperitivo tiene propiedades mágicas. Recupera los puntos de golpe de quien la come hasta completar su capacidad.



### NUEZ DE FAERIE (FAERIE WALNUT)

Necesitarás mantener unas existencias completas de Nueces de Faerie. Siempre que comas, se restaurarán al máximo tus puntos de magia.





### HIERBA MEDICINAL (MEDICAL HERB)

Intenta llevarla siempre en tu mochila. Si hubieras sido envenenado por un enemigo o por un cofre con agujas, Moogled etc., tómate esta hierba.



### TAZA DE LOS DESEOS (CUP OF WISHES)

Acerca esta taza mágica a los labios de alguien que esté en peligro, y tanto los puntos de golpe como los de magia de esa persona serán restaurados completamente.



### CUERDA MÁGICA (MAGIC ROPE)

Cuando te pierdas o te internes en un castillo, calabozo, o bosque, utiliza la cuerda para regresar al comienzo del área.



### TAMBOR DE FLAMMIE (FLAMMIE DRUM)

Encontrarás este maravilloso tambor cuando estés cerca del final de tu aventura. Cuando lo aporrees, Flammie aparecerá.



### CINTURÓN MOOGLE (MOOGLE BELT)

Cuando uno o todos vosotros hayáis sido moogled por una magia enemiga, utiliza el Cinturón Moogle para volver a ser normal.



### MAZO DE MIDGE (MIDGE MALLET)

Solamente existe un Mazo. Os reducirá o agrandará a todos vosotros. Utilízalo cuando hayas sido encogido por los enemigos.



### BARRIL (BARREL)

Usa este barril cuando tengas que correr a través de una zona peligrosa. Te protegerá, aunque no podrás utilizar tus armas.

# BLINDAJES (ARMOR)

Debajo aparecen los nombres y descripciones de todos los tipos de blindaje disponibles. Alguno de vosotros podría no estar preparado para usar ciertas clases de blindaje. Las caras de aquellos que pueden usar el blindaje aparecen en el Anillo cuando lo estás comprando. Utiliza esto para ver la protección que cada blindaje tiene antes de comprarlo.

| | |
|---|---|
| PAÑUELO (Bandanna)<br>PROTECCIÓN ..........................2 | CASCO DE DRAGÓN (Dragon Helm)<br>PROTECCIÓN ..........................66 |
| CINTA DE PELO (Hair Ribon)<br>PROTECCIÓN ..........................3 | CASCO DE PATO (Duck Helm)<br>PROTECCIÓN ..........................78 |
| GORRO DE CONEJO (Rabite Cap)<br>PROTECCIÓN ..........................5 | CASCO DE AGUJAS (Needle Helm)<br>PROTECCIÓN ..........................140 |
| ARMA DE CABEZA (Head Gear)<br>PROTECCIÓN ..........................7 | GORRO COCKATRICE (Cockatrice Cap)<br>PROTECCIÓN ..........................??? |
| GORRO DE PLUMA (Quill Cap)<br>PROTECCIÓN ..........................10 | CASCO AMULETO (Amulet Helm)<br>PROTECCIÓN ..........................??? |
| GORRO DE ACERO (Stell Cap)<br>PROTECCIÓN ..........................13 | CORONA FAERIE (Faerie Crown)<br>PROTECCIÓN ..........................??? |
| TIARA DORADA (Golden Tiara)<br>PROTECCIÓN ..........................17 | MALLAS (Overalls)<br>PROTECCIÓN ..........................3 |
| GORRO MAPACHE (Raccoon Cap)<br>PROTECCIÓN ..........................21 | TRAJE DE KUNG FU (Kung Fu Suit)<br>PROTECCIÓN ..........................4 |
| CAPUCHA ACOLCHADA (Quilted Hood)<br>PROTECCIÓN ..........................26 | TRAJE MOSCA (Midge Robe)<br>PROTECCIÓN ..........................7 |
| GORRO TIGRE (Tiger Cap)<br>PROTECCIÓN ..........................32 | CHALECO DE CADENAS (Chain Vest)<br>PROTECCIÓN ..........................10 |
| ANILLO (Circlet)<br>PROTECCIÓN ..........................38 | TRAJE DE PÚAS (Spiky Suit)<br>PROTECCIÓN ..........................13 |
| PULSERA DE RUBÍ (Ruby Armet)<br>PROTECCIÓN ..........................??? | VESTIDO KUNG FU (Kung Fu Dress)<br>PROTECCIÓN ..........................17 |
| CASCO UNICORNIO (Unicorn Helm)<br>PROTECCIÓN ..........................55 | MALLAS FANTÁSTICAS (Fancy Overalls)<br>PROTECCIÓN ..........................22 |



| | |
|---|---|
| GUARDIÁN DE COFRE (Chest Guard)<br>PROTECCIÓN ..........................28 | BRAZALETE COBRA (Cobra Bracelet)<br>PROTECCIÓN ..........................6 |
| CHALECO DORADO (Golden Vest)<br>PROTECCIÓN ..........................34 | BANDA DE LOBO (Wolf´s Band)<br>PROTECCIÓN ..........................8 |
| CHALECO DE RUBÍ (Ruby Vest)<br>PROTECCIÓN ..........................43 | BANDA DE PLATA (Silver Band)<br>PROTECCIÓN ..........................10 |
| TRAJE DE TIGRE (Tiger Suit)<br>PROTECCIÓN ..........................52 | ANILLO GOLEM (Golem Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................13 |
| BIKINI TIGRE (Tiger Bikini)<br>PROTECCIÓN ..........................64 | ANILLO HELADO (Frosty Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................16 |
| BLINDAJE MÁGICO (Magical Armor)<br>PROTECCIÓN ..........................78 | AMULETO DE HIEDRA (Ivy Amulet)<br>PROTECCIÓN ..........................20 |
| TORTIS MAIL<br>PROTECCIÓN ..........................95 | BRAZALETE DE ORO (Gold Bracelet)<br>PROTECCIÓN ..........................24 |
| TRAJE DE FLOR (Flower Suit)<br>PROTECCIÓN ..........................115 | ANILLO DE ESCUDO (Shield Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................29 |
| TRAJE DE BATALLA (Battle Suit)<br>PROTECCIÓN ..........................139 | ANILLO LAZURI (Lazuri Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................35 |
| CHALECO DE GUARDIA (Vestguard)<br>PROTECCIÓN ..........................240 | ANILLO DE GUARDIÁN (Guardian Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................??? |
| GORRO DE VAMPIRO (Vampire Cape)<br>PROTECCIÓN ..........................??? | MANOPLA (Gaunlet)<br>PROTECCIÓN ..........................90 |
| TRAJE DE PODER (Power Suit)<br>PROTECCIÓN ..........................??? | GUANTES DE NINJA (Ninja Gloves)<br>PROTECCIÓN ..........................??? |
| CAPA FAERIE (Faerie Cloak)<br>PROTECCIÓN ..........................??? | ANILLO DE DRAGÓN (Dragon Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................??? |
| ANILLO FAERIE (Faerie´s Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................??? | ANILLO OBSERVADOR (Watcher Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................??? |
| ALMOHADILLA DE CODO (Elbow Pad)<br>PROTECCIÓN ..........................2 | ANILLO DEL DIABLO (Imp´s Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................??? |
| MUÑEQUERA DE PODER (Power Wrist)<br>PROTECCIÓN ..........................4 | ANILLO AMULETO (Amulet Ring)<br>PROTECCIÓN ..........................95 |

# DIARIO DEL VIAJERO

Joven héroe, en las páginas siguientes, he registrado algunos pasos que deberás seguir si deseas comenzar tu búsqueda con éxito. No puedo decirte como debes proceder durante todo tu trayecto y hasta el final, para que puedas saber quién de vosotros sobrevivirá más tiempo. Tengo que avisarte también de que existen varios modos de hacer el camino a través de esta aventura. El camino más simple no siempre es el "correcto".




## CONSIGUE LA ESPADA OXIDADA



Un fatídico día, encontrarás la Espada Oxidada encajada en una piedra. Como necesitarás algo para cortar los arbustos, deberás empuñarla. Pero tu acción rompe el sello que mantiene acorralados a los monstruos locales y protege Potos, tu ciudad. Ahora cuando intentes regresar a casa, tendrás que enfrentarte a unos cien enemigos.




## AUMENTA TU NIVEL




Como tendrás que luchar en tu camino con las hordas de monstruos hambrientos que están disfrutando de su nueva libertad, intenta encontrar caramelos. Tendrás que acumularlos y comerlos siempre que necesites restaurar tu fuerza. Atacando a los monstruos llevarás a tu espada hasta el nivel uno. Tu experiencia en el combate y los caramelos te ayudarán a aumentar tu nivel, intenta alcanzar el nivel tres antes de llegar a Potos.






## VISITA LA TIENDA DE OBJETOS




Una vez en Potos, visita la Tienda de Objetos. Si la tienda tiene pañuelos, compra uno. Si tienes espacio en tu mochila para más caramelos, compra algunos también.

## EQUIPO DE BLINDAJE

Puede no parecer mucha protección, pero tu nuevo pañuelo funcionará como un blindaje. Pon el pañuelo tal y como se describe en la página 19, abriendo el Anillo de Edición y seleccionando Equipar. Una vez que estés usando el pañuelo alrededor de tu cabeza, observarás que ahora tu blindaje es de nivel dos.







## SALVAR EL JUEGO




Tómate tiempo para permanecer en la Posada local y salvar tus progresos. Si deseas sinceramente tener éxito en tu aventura, deberías visitar las posadas con frecuencia para salvar y recuperar.




## HABLA CON LA GENTE DEL PUEBLO




Aproxímate a la gente de Potos e indúcelos a conversar. Asegúrate de no olvidar al Anciano. ¡Tiene mucho que decirte acerca de esa Espada Oxidada que encontraste en el río! Después de hablar contigo, un terremoto zarandeará Potos. Tú y tu amigo, Elliott, caeréis en un hoyo abierto. ¡Prepárate, ya que estás a punto de combatir contra una hormiga gigante!




## LA HORMIGA MANTIS




La terrorífica Hormiga Mantis será el primer enemigo con el que te encontrarás. Una vez que el poder protector de tu espada se retiró de Potos, la Hormiga Mantis corrió a la ciudad para intentar coger la espada. El terremoto había sido realmente la hormiga cavando bajo Potos para conseguirla. Como muchos de los enemigos, puede sentir la presencia de la Espada de Mana. Utiliza la experiencia duramente obtenida para derrotar a la Hormiga.

Cuando derrotes a la Hormiga Mantis, encontrarás el poderoso Orbe de Espada, el cuál obtiene su poder de una Semilla de Mana. Cuando encuentres a Watts, el herrero, dará al Orbe su uso correcto.






## LA ESTANCIA EN POTOS




Una vez que el polvo de la batalla se disipe, Jema, un caballero de una lejana tierra, se acercará para ver si estás vivo. Se encontrará muy aliviado al verte sano, y te dará muchos consejos útiles. Regresa donde el Anciano y habla con él algo más. Ve escaleras abajo en su casa y abre el cofre. Habla nuevamente a los aldeanos. Mientras estás haciendo esto, la gente del pueblo se está reuniendo para discutir tu castigo por haber retirado la protección de Potos.

Eres desterrado de Potos para siempre y nunca podrás regresar a menos que limpies el mundo de monstruos y peligros.




## VIAJE AL PALACIO DEL AGUA



Vete al Palacio del Agua después de abandonar Potos. Podrás llegar al Palacio caminando, o puedes encontrar el Cañón de Viaje y beneficiarte de su impulso. Jema ha pagado ya los honorarios requeridos, de modo que puedes volar gratis. Si decidieras caminar, sin embargo, intenta encontrar la Tienda de Objetos de Neko a lo largo del recorrido.

Neko tiene una tienda bien provista. Deberías comprar la muñequera y, otros objetos que te atraigan (y que puedas pagar). Equípate con la muñequera una vez que la tengas.

## 10 HABLA CON LOS SOLDADOS



Según te aproximes al bello Palacio del Agua, encontrarás cinco soldados. Uno de ellos es Dyluck, recuerda su nombre y cara. Asegúrate de hablar con cada uno de los guardias hasta que la hora de su deber llegue y abandonen la pantalla. Entonces, continúa hacia el norte hasta la entrada del Palacio.

## 11 HABLAR CON LUKA




Jema te encuentra en la puerta central del Palacio del Agua y te llevará hasta Luka. Ella tiene mucha información para ti acerca de la espada, la Semilla de Mana y el Imperio. Mientras vosotros estáis conversando, Jema se dirige hacia Pandora. Continúa hablando con Luka, y responde cortésmente a todas sus preguntas. Si le gusta lo que oye, te hablará sobre las otras Semillas de Mana.

Luka te da la Lanza, y te informará acerca de otras armas. También restaura tus puntos de golpe y te envía a Gaia's Navel.






## 12 ¡CAPTURADO VIVO!




Antes de que puedas llegar a Gaia's Navel, una horda de Goblins puede atacarte y capturarte. Afortunadamente, una muchacha rubia llega en tu rescate y te salva de ser el plato principal en la cena ritual de los Goblins. Pero antes de que puedas aprender su nombre, se va. Continúa hacia Pandora.



## CAMINO DE GAIA'S NAVEL




No te molestes todavía en explorar Pandora. Abandona la ciudad por el camino de la mitad izquierda. Esta ruta debería ponerte en el camino de regreso a Gaia's Navel. Visita la Aldea de Kippo cuando llegues a ella. Aumenta tu blindaje, y conversa con todos los habitantes para aprender valiosas pistas.



## PRUEBA TU LANZA



El camino hacia Gaia's Navel es largo y está lleno de cientos de peligros. Practica con la lanza que te dio Luka mientras viajas. Necesitarás aumentar el nivel de tu lanza hasta uno, igual que hiciste anteriormente con la Espada Oxidada. Observa cualquier objeto que cae de los enemigos y que puedas encontrar útil, y aumenta tus puntos de experiencia.

## 15 ENTRA EN LA CUEVA



El bosque será el último obstáculo por el que tendrás que penetrar antes de alcanzar Gaia's Navel. Es un horrible lugar, el hogar de los monstruos que temen la luz del día. Necesitarás de toda tu habilidad y coraje para sobrevivir. Gaia's Navel es una cueva profunda, ándate, por lo tanto, con cuidado. Cuando encuentres la cueva, entra por el lado izquierdo para evitar problemas.



## 16 ACTIVA EL INTERRUPTOR DEL CRÁNEO



Dependiendo de tus decisiones, podrás estar totalmente sólo cuando entres en la cueva o podrás contar con un aliado. Explora la cueva hasta que encuentres un Interruptor de Cráneo en la pared. La habitación más alejada está llena de lava y no puedes pasar. Toca el Cráneo con tu arma para disparar el interruptor oculto. En el siguiente cuarto, las rejas del suelo se balancean abriéndose y descargando la lava.



## 17 OTRO INTERRUPTOR



Pasa a través del cuarto que acaba de quedar limpio de lava y desciende por los escalones del lado más alejado. Gaia's Navel tiene muchos objetos y lugares interesantes. Explora la cueva hasta que encuentres otro Interruptor de Cráneo. Una vez que lo localices, golpea el interruptor con tu arma para activarlo.



## 18 LA PUERTA SECRETA



Nunca podrás pronosticar qué hará un Interruptor de Cráneo. Con frecuencia cuando actives uno, no podrás ver los resultados de manera inmediata. Otro tipo de acciones que realices también hará que ocurran otras cosas misteriosas, así que mantente alerta. Una vez que actives este segundo Interruptor de Cráneo, entra en el siguiente cuarto. Una parte del suelo se ha caído revelando un nuevo sendero.



## 19 LA ALDEA DE LOS ENANOS




Este itinerario oculto que has encontrado es el pasaje utilizado por los Enanos para entrar en su aldea desde Gaia's Navel. Ellos serán amistosos, así que háblales. Encuentra a Watts, el herrero, y pídele que vuelva a forjar tu Espada Oxidada. Esto te costara 100 GP, pero estarán bien empleadas. Visita la Posada, y seguidamente encuentra el local del show. Un fascinante espectáculo está a punto de comenzar.



## 20 EL SHOW DEL DUENDE



Paga 50 GP por la primera parte del espectáculo, y después paga 100 GP más, si los tuvieras, para ayudar al Duende. Después del espectáculo, regresa al escenario y ve detrás de este. Encuentra al Duende y obtendrás un reembolso...

## 21 LA BATALLA CON TROPICALLO



Una vez que el Duende y el Enano han sido avergonzados y te devuelven tu dinero, regresa a la aldea y prepárate. Se produce un tremendo terremoto, sacudiendo la ciudad y a su gente. Esta es una advertencia para ti de que Tropicallo, un enemigo, está presto a hacer su aparición. Cuando le derrotes, el Orbe de Lanza será tu recompensa. El Duende no queda impresionado por tu habilidad pero decide unirse cuando oye que tú podrías ayudarle. El Duende trae consigo un Boomerang y un Arco de Chobin. Serás entonces reclamado para ir al Castillo de Elinee.

## 22 EL HERRERO




Sin embargo, antes de dirigirte al Castillo de Elinee para romper el sello, visita al herrero una vez más. Aparte de su gratitud por haber destruido a Tropicallo, te venderá su propia arma, el Hacha de Watt. Entonces creará una nueva entrada a la Aldea de los Enanos de modo que otros puedan encontrarla con más facilidad. Antes de que te despidas del herrero, pregúntale si te vuelve a forjar tu lanza. Será capaz de aumentar tu nivel a dos. Regresa a Pandora. Esta vez deberás examinar la ciudad más cuidadosamente.



## 23 LA MUCHACHA




Si aún no lo hubieras hecho, entra en el Castillo de Pandora, situado en la parte superior derecha de la ciudad. Busca el Castillo, hablando con cada uno, hasta que te reúnas de nuevo con la muchacha rubia que te salvó de los Goblins. Se unirá a tu aventura y te ayudará con sus poderes mágicos. Su novio, Dyluck, ha desaparecido y espera encontrarle mientras viaja contigo. Una vez que repartes los objetos con ella, vais hacia la izquierda y entráis en el primer cuarto que encontréis, es la cámara del Rey de Pandora.

## 24 HABLA A JEMA




Jema está ya en la cámara del Rey. Él estaba preocupado por los recientes sucesos en Pandora y, después de ponerte al corriente, se dirigió al exterior para explorar. Habla con el Rey para conocer su punto de vista. Su red de espías, muy reducida desde que se inició el conflicto, sigue funcionando todavía y le mantiene aún informado de muchas cosas. Suponiendo que así sea, el chismorreo es el mejor modo de aprender detalles, por tanto habla con la gente que vive en el Castillo. Cuando lo hayas hecho, deja la ciudad y viaja al Castillo de Elinee, al norte de Gaia's Navel.

## 25 VIAJANDO



Ahora que tienes dos socios, tendrás que aprender como piensan y luchan, y ellos tendrán que aprender acerca de ti. Aprovechar cada oportunidad para practiçar juntos contra los enemigos de modo que sepas los puntos fuertes y débiles de los héroes. En tu camino hacia el Castillo de Elinee, te detendrás en la Aldea de Kippo y en la Aldea de los Enanos. Tus aliados necesitan comprar blindaje y todo lo que necesitáis para llenar vuestras bolsas con objetos. Aseguraros de poneros vuestro nuevo blindaje inmediatamente.

## 26 CHEQUEO DEL EQUIPO




Antes de dejar la última ciudad, revisa tu equipo. Deberías estar usando el Equipo de Cabeza, la Muñequera de Poder, y el Traje de Púas. Tu nivel de blindaje se verá aumentado en 24 puntos con esta operación. El Duende debería tener el Gorro de Conejo, la Muñequera de Poder, y el Traje de Púas. Este equipo debería incrementar su nivel de blindaje hasta 25 puntos. Asegúrate de que la muchacha tiene la Cinta de Pelo, la Muñequera de Poder, y el Vestido de Kung Fu. Su blindaje se verá entonces aumentado en 24 puntos. Cada miembro de tu grupo debería aumentar el nivel de habilidad de sus armas, y todos vosotros deberíais estar en el nivel ocho o más. Si cada uno se encuentra armado y equipado adecuadamente, dirige a tu grupo hacia el Castillo de Elinee.



## 27 EL BOSQUE ENCANTADO



El Castillo de Elinee está escondido al otro lado del Bosque Encantado. El bosque está lleno de terroríficas bestias y cientos de trampas para el viajero imprudente. Para encontrarlo, ve al norte de Gaia's Navel y busca diez columnas alineadas a lo largo del camino. Camina entre ellas y te encontrarás en el Bosque Encantado. Haz el camino a través de un laberinto de árboles y hordas de monstruos hasta que llegues al Tridente.

## 28 LA BIFURCACIÓN DEL CAMINO



Si tomas el sendero a mano izquierda, tu aventura estará condenada al fracaso. Sigue el sendero de la derecha. Encuentra el extraño conjunto de símbolos en el suelo y colócate sobre ellos. Un ligero terremoto sacude el bosque. Una vez que la tierra vuelve a la normalidad, regresa a la bifurcación del camino. Ahora dirígete hacia el sendero de la izquierda. Al poco tiempo, encontrarás dos elevadas columnas coronadas por horribles cráneos. Estos son restos de la tecnología y magia de los antiguos, y contienen un poder secreto.

Para garantizar tu paso con seguridad, tienes que destruir las columnas de los cráneos. Envaina tu espada, coge el Hacha de Watt y derríbalas.

## 29 El CASTILLO DE ELINEE



Después de derribar las columnas, continúa hacia el Castillo de Elinee. Entra en él y baja hacia el salón hasta que encuentres un conjunto de interruptores en el suelo.

## 30 EL INTERRUPTOR INÚTIL



Descubres, cuando intentas activar el interruptor, que éste no hace que suceda nada. Decides pasar del interruptor y bajar las escaleras. Explora esta nueva área hasta que encuentres a Neko prisionero en una celda con algunos soldados. No te sorprendes de que no esté muy contento de estar allí.



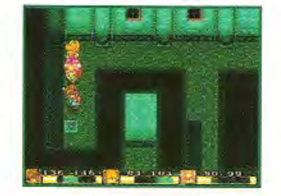
## 31 LIBÉRALOS




Habla a los soldados para saber como liberarlos, y sacar a cada uno de ellos fuera de la celda. Neko fue hecho prisionero mientras transportaba cosas a su tienda, de modo que tiene objetos para vender que tu podrías necesitar. Además podrá salvar tus progresos. Asegúrate de hablar también con los soldados. Poseen información acerca de como hacer que el interruptor inútil cree un puente. Regresa a ese interruptor y activa el puente.



## 32 EL MURO CORREDIZO



Continúa explorando el Castillo de Elinee hasta que encuentres otro interruptor en el suelo. Actívalo y una pared se deslizará a lo lejos. Continúa a través del pasadizo.

## 33 ELINEE




Cuando encuentres a Elinee, ella huirá. Síguela hasta que esté arrinconada. Dyluck es su cautivo, y ella lo envía a Thanatos. Elinee parece una mujer desagradable, y regocijándose te habla acerca de los planes del Imperio para conquistar Pandora. Entonces se escapa y un enemigo llamado Tigre Erizado te ataca.

## 34 EL ORBE DEL BOOMERANG




Recibirás el Orbe del Boomerang después de derrotar al Tigre Erizado. Podrás encontrar que tanto tu Arco como tu Flecha te resultan de gran ayuda en esta batalla. Busca una vez más a Elinee. Ahora verás que es una persona enormemente cambiada. Aparentemente, había estado bajo el control del enemigo Thanatos. Comprende que se comportó de malas maneras, y te ofrece sus disculpas.

## 35 RECIBES EL LÁTIGO

Elinee te aconseja que veas las ruinas situadas al sur de Pandora. Entonces, para compensarte de las terribles cosas que te dijo e hizo, te da dos cofres con tesoros. Toma lo que hay en ellos. Elinee también te dice que debes tener la Magia del Hielo para lograr pasar la lava de la Aldea de los Enanos. Esta lava protege el Palacio Subterráneo.







## REGRESA AL PALACIO DEL AGUA

Regresa a la cárcel y busca a Neko para salvar los progresos de tu aventura, hecho esto abandona el Castillo de Elinee. Luka te envía un mensaje diciéndote que tienes que regresar al Palacio del Agua.






## UNA NUEVA CUEVA

Encuentras a Luka en el Palacio del Agua. Te habla sobre Undine, un amigo de ella, que es un espíritu acuático. No ha recibido noticias de Undine desde hace bastante tiempo, y con todo el conflicto en marcha, está preocupado por ella. Luka te pide que vayas a la cueva donde vive Undine y veas si está sana y salva. Prepárate para tropezarte con enemigos.





## 38 UNDINE

Cuando entras en la cueva, Tonpole, un enemigo, te lanza su ataque. Mantén los golpes de modo que no pueda utilizar el hechizo de Cura de Agua ¡sobre él mismo! Derrótale y recibirás el Orbe del Guante. Entra de nuevo en la cueva abierta para encontrar a Undine. Ella concede su magia al Duende y a la Muchacha. Ellos dos pueden ahora lanzar hechizos de Agua. Al mismo tiempo, Undine te da una nueva arma, el dardo arrojadizo.







## REGRESA A GAIA'S NAVEL

Cuando te hayas asegurado de que Undine está bien, y que estará segura en su cueva, Habla con Luka de nuevo, y seguidamente regresa a Gaia's Navel y entra en la Aldea de los Enanos.



## 40 El HERRERO

Primero visita a Watt y pídele que mejore tus armas. Cada tipo de arma del que hayas encontrado un Orbe podrá ser forjada a un nivel superior. En este momento deberías tener un Orbe para los Nudillos de Púas y un Orbe para el Boomerang. Los Nudillos de Púas se convertirán en el Guante de Poder y el Boomerang se transformará en Chakram cuando el herrero haya terminado.



## 41 LA CUEVA DE CRISTAL



En el centro de la Aldea de los Enanos existe una cueva con un cristal. Encuentra esta cueva y entra en ella. Explora la cueva hasta que encuentres el cristal. Es un bello objeto, un producto de avanzada tecnología. El conocimiento de como utilizar un cristal se perdió cuando los antiguos fueron destruidos. Ahora, la gente tiene que utilizar la magia de los cristales para liberar sus poderes.




## EL HIELO MÁGICO




Utiliza la Magia del Hielo en este cristal, como te dijo Elinee. Podrás entonces entrar en el Palacio Subterráneo, o regresar a Pandora para buscar a Dyluck. Esta decisión y toda las siguientes serás tú quien deba tomarlas. Te he dicho todo lo que puedo, y mi tiempo se ha terminado. Puede ser que los Dioses te sonrían en tu aventura de modo que tengas éxito y devuelvas la armonía a nuestro mundo.